

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Jawa sangatlah penting dan memiliki makna yang luar biasa. Dalam pembelajaran bahasa Jawa mengandung pendidikan untuk budi pekerti. Sehingga pembelajaran bahasa Jawa penting dan wajib diajarkan pada siswa Sekolah Dasar sebagai dasar penanaman budi pekerti yang luhur. Pembelajaran bahasa Jawa merupakan pembelajaran yang berdiri sendiri dan tidak terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain, sehingga pembelajaran ini khusus diberikan kepada siswa secara terpisah dan diajarkan dalam muatan lokal (Prihatin, 2015:16).

Agar siswa terampil dalam pembelajaran bahasa jawa, maka ada empat aspek yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menulis, membaca, mendengarkan dan berbicara. Dalam keterampilan membaca dan menulis terdapat satu kompetensi tentang Pembelajaran Aksara atau Huruf Jawa, yang membelajarkan siswa untuk terampil dalam menggunakan Aksara Jawa dalam pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran ini disampaikan di Sekolah Dasar adalah supaya siswa mengenal dan terampil membaca dan menulis sesuai dengan tingkatan kelasnya, yang merupakan budaya warisan nenek moyang yang dijadikan sebagai alat komunikasi di masa lalu. Sehingga pembelajaran bahasa jawa ini perlu dikembangkan lebih luas lagi, karena didalam bahasa jawa sendiri terdapat aset yang sangat berharga yaitu aksara jawa. Aksara jawa ini memiliki kesempatan yang sangat luas dibandingkan



aksara lainnya. Hal ini dikarenakan aksara Jawa memiliki nilai filosofi dan budaya yang tinggi.

Materi aksara Jawa pada siswa kelas V yaitu materi aksara Jawa menggunakan *pasangan*. Dua hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan materi aksara Jawa yaitu bentuk hurufnya dan cara bacanya. Sedangkan siswa dituntut mampu membaca Aksara Jawa. Membaca Aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi-bunyi bahasa yang bermakna. Mampu membaca Aksara Jawa berarti mampu menguasai aksara dan memahami kaidah dalam huruf Jawa serta memahami wacana yang dibacanya. Siswa membutuhkan proses belajar yang berkelanjutan agar terampil membaca tulisan Aksara Jawa. Namun pada kenyataannya kesulitan membaca Aksara Jawa menggunakan pasangan masih banyak dialami oleh siswa. Dalam kesehariannya siswa tidak terbiasa dengan penggunaan Aksara Jawa serta adanya rasa malas untuk menghafal Aksara Jawa menyebabkan siswa sulit membaca dan membedakan setiap hurufnya. Sehingga guru perlu memperhatikan cara-cara mengajar dengan menggunakan media yang edukatif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tanggal 23 oktober 2017 di SDN 2 Dongko Kec. Dongko Kab Trenggalek tahun ajaran 2017-2018 dengan guru kelas V bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca materi Aksara Jawa menggunakan pasangan. Dari 10 siswa yang ada dalam kelas tersebut, hanya 4 orang siswa yang bisa membaca Aksara Jawa, sedangkan 6 siswa lainnya masih bingung dan belum hafal membaca Aksara Jawa dengan pasangan. Dari 6 siswa yang belum bisa membaca

Aksara Jawa, 1 siswa bernama Ratih membaca Aksara Jawa dengan cara sebagai berikut :

” ha,na,ca,ra,ka,sa,ta,da,wa,la.pa,dha,ja,ya,nga,ma,ga,ba,tha,nga”.

Berdasarkan cara membaca Aksara Jawa diatas maka, siswa masih sulit membedakan huruf ”da” dan ”sa” serta huruf ”nga” di ulang dua kali. Kesulitan membaca Aksara Jawa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor dari siswa antara lain: (1) minat siswa membaca aksara jawa yang kurang, terbukti hanya 4 siswa yang bisa membaca (2) siswa belum hafal membaca aksara jawa, terbukti siswa masih sulit membedakan huruf da dan sa serta pasangan ha () dan la (), (3) sumber belajar siswa yang minim terbatas pada pepak bahasa jawa.

Sedangkan faktor dari guru dalam pembelajaran yaitu : (1) guru dalam mengajar hanya menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) dengan cara bertanya kepada siswa apakah mereka masih ingat huruf Aksara Jawa apa tidak, kemudian guru menuliskan Aksara Jawa dan pasangan dipapan tulis agar bisa ditulis kembali oleh siswa, lalu secara bersama-sama guru dan siswa membaca Aksara Jawa yang ada dipapan tulis. Kemudian guru memberikan contoh membaca Aksara Jawa dan Pasangan dengan menuliskan dipapan tulis, diakhir pembelajaran guru memberikan soal aksara jawa berpasangan, (2) selain dalam proses pembelajaran yang kurang menarik siswa, kurangnya media yang mendukung proses pembelajaran juga sangat berpengaruh, Hal tersebut sesuai dengan kutipan wawancara yang dilakukan peneliti, dimana guru sebagai berikut :

”Saya Jarang menggunakan media, biasanya saya tuliskan dipapan kemudian siswa saya suruh menyalin dibuku masing-masing dan diakhir pembelajaran saya beri soal latihan”.

(3) guru mengajar menggunakan sumber belajar buku pepak bahasa jawa dan buku Tantri Basa Jawa. Sedangkan faktor sarana dan prasarana dikelas yaitu (1) kelas tidak memiliki media pembelajaran 2D (gambar aksara jawa) atau 3D, (2) papan tulis masih menggunakan papan dan kapur (*blackboard*), (3) tidak terdapat LCD dan proyektor. Dari faktor-faktor diatas dapat menyebabkan hasil evaluasi belajar siswa yang tidak memuaskan. Hambatan tersebut berasal dari siswa, guru dan sarana prasarana.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tanggal 28 oktober 2017 di SDN 3 Ngerdani Kec. Dongko Kab Trenggalek tahun ajaran 2017-2018 dengan guru kelas V bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca materi Aksara Jawa menggunakan Pasangan. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode hafalan. Siswa diminta untuk menghafalkan Aksara Jawa sebanyak-banyaknya dalam Pepak Bahasa Jawa, kemudian guru menguji seberapa hafal Aksara Jawa yang diingat, salah satu siswa menghafal Aksara Jawa sebagaiberikut :

“ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga”
*”Ngo to bo go mo
 Nyo yo jo do po
 Lo wo so to do
 Ko ro co no ho”*

Selain itu beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan membaca aksara Jawa. Beberapa faktor dari siswa antara lain: (1) minat membaca aksara Jawa yang kurang, (2) belum hafal aksara Jawa, (3) Sumber belajar siswa yang minim terbatas pada pepak bahasa jawa dan gambar aksara jawa didinding. Sedangkan faktor dari guru yaitu: (1) guru mengajar hanya menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) dan hafalan, (2) kurangnya media yang mendukung proses pembelajaran, (3) guru

mengajar menggunakan sumber belajar buku pepak bahasa jawa, buku tantri basa jawa dan buku paket. Sedangkan faktor sarana dan prasarana dikelas yaitu (1) kelas hanya memiliki media pembelajaran 2D seperti gambar aksara jawa, (2) papan tulis masih menggunakan *whiteboard*, (3) terdapat LCD dan proyektor.

Berdasarkan kondisi tersebut, sesuai dengan karakter siswa kelas V dengan umur 7-11 mereka berada pada tahap operasional konkrit dengan ciri senang bermain beregu, memiliki rasa ingin tau yang besar, mampu berfikir sistematis, senang bermain kelompok dan bergerak, maka hal yang perlu dilakukan agar pembelajaran membaca Aksara Jawa menggunakan pasangan mudah dipahami oleh siswa yaitu dengan membutuhkan media ketika belajar. Menurut (Sanjaya, 2008:207) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga materi yang dianggap sulit akan dapat disampaikan dengan mudah dan membekas diingatan siswa (Mulyana, 2008:257). Cara lain agar siswa senang dalam belajar yaitu dengan memasukan permainan dalam proses pembelajaran. Jadi siswa dapat bermain sambil belajar. Karena siswa SD memiliki karakteristik senang bermain (Hariyanto (2008:61).

Pengembangan media permainan menjadi media pembelajaran menjadi salah satu alternatif bagi siswa agar tertarik dalam belajar. Permainan dakon salah satu media yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir dan meningkatkan hasil belajar siswa (Pranowo, 2013:3). Permainan dakon pada anak Sekolah Dasar dapat mempermudah anak dalam membantu memahami

materi. Cara mengkondisikan siswa belajar sambil bermain yaitu dengan mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan senang dalam belajar. Pada anak sekolah dasar secara psikologis 40% senang bermain. Permainan menjadikan anak senang, gembira dan dapat meningkatkan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Permainan dakon yang peneliti akan lakukan ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat dibawa kemana-mana, dapat dimainkan oleh 4 orang atau lebih (secara kelompok), dapat dimainkan di ruang terbuka, mengembangkan aspek kognitif, afektif dan keterampilan siswa. Perbedaan dakon ini dengan permainan dakon lainnya adalah bentuk dakon ini lingkaran dan dapat dilipat menjadi dua bagian, dengan desain kecil dari aklarik yang didalamnya memuat Aksara Jawa dan Pasangan, terdapat hiasana ukiran pada bagian luar dan dalam media, memiliki icon kartun wayang yang berada ditengah media, memiliki pion penjaga sebagai pembeda kelompok serta adanya penyisipan pertanyaan yang berada pada kartu soal.

Adapun cara penggunaan dalam media yang peneliti beri nama PERDASAWA ini, antara lain: (1) guru mempersiapkan peralatan permainan perdasawa, (2) guru menjelaskan tata cara permainan kepada siswa, (3) siswa dibagi menjadi 4 kelompok (4orang/kelompok), (4) siswa secara bergantian memainkan permainan dengan cara menaruh kecil dan menggilirnya dengan cara menaruh kecil dalam lubang searah jarum jam (5) ketika kecil habis maka siswa menjawab membaca kalimat dalam kartu soal, (6) kegiatan dilakukan secara bergantian sampai kecil habis, (7) permainan

dikatakan selesai jika kelompok memiliki jumlah kecil paling banyak pada lumbungnya dan mampu membaca aksara jawa.

Berdasarkan keunggulan dan cara penggunaan media tersebut, maka penggunaan media *PERDASAWA* ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran khususnya materi membaca aksara jawa menggunakan pasangan. Sehingga siswa tidak kesulitan lagi dalam mempelajari materi aksara jawa, khususnya yang menggunakan pasangan. Disatu sisi guru juga merasa terbantu dalam menjelaskan media kepada siswa, karena media *PERDASAWA* ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian dengan judul ” **Pengembangan Media *PERDASAWA* (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V SD**” perlu segera dilakukan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media *PERDASAWA* (permainan dakon aksara jawa) pada pembelajaran bahasa jawa kelas V SD?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media *PERDASAWA* (permainan dakon aksara jawa) berdasarkan validasi dari ahli materi, media dan pembelajaran?
3. Bagaimanakah tingkat keterterapan produk media *PERDASAWA* (permainan dakon aksara jawa) pada pembelajaran bahasa jawa kelas V SD ?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Mengembangkan media *PERDASAWA* (permainan dakon aksara jawa) pada pembelajaran bahasa jawa kelas V SD
2. Mengetahui kelayakan produk media *PERDASAWA* (permainan dakon aksara jawa) berdasarkan validasi ahli materi, media dan pembelajaran.
3. Mengetahui tingkat keterterapan media *PERDASAWA* (permainan dakon aksara jawa) pada pembelajaran bahasa jawa kelas V SD.

D. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk dari media *PERDASAWA* ini sebagai berikut :

1. Konten (isi)

Isi dari media *PERDASAWA* ini adalah sebuah permainan tradisional yang disebut dengan dakon yang dapat dimainkan oleh empat orang atau lebih dengan cara berkelompok dan cara bermainnya dengan cara bergantian. Permainan *PERDASAWA* ini menggunakan kecil dari aklarik (sejenis dengan karambol) yang memuat tulisan Aksara Jawa dan Pasangan. Setelah siswa selesai bermain, siswa harus membaca kalimat aksara jawa yang terdapat dalam kartu soal. Media ini juga dilengkapi dengan buku penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu guru dan siswa dalam menggunakan media.

Media *PERDASAWA* dikembangkan berdasarkan Standart Kompetensi 7. Memahami wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa. 7.3 Membaca kalimat beraksara Jawa yang menggunakan *pasangan*.

2. Konstruk (Tampilan)

1. Media *PERDASAWA* ini didesain dengan tulisan aksara Jawa dan bahasa Jawa. Terbuat dari bahan kayu bentuknya lingkaran dengan diameter 60 cm dan dapat dilipat menjadi setengah lingkaran. Pada bagian luar media memuat judul media dengan font tulisan *victorian LET size 150 pt* dan tulisan penggunaan media sesuai kelas. Sedangkan pada bagian dalam media terdapat lubang atau lumbung berbentuk lingkaran berdiameter 6 cm dengan jumlah 20 lumbung. Pada bagian tengah lingkaran terdapat icon media yaitu kartun wayang yang dibingkai dengan ukiran jawa, untuk huruf aksara jawa terdapat pada tepi lingkaran berada di bawah setiap lumbung. Font tulisan aksara Jawa yang digunakan adalah font *Aksara Jawa size 15pt*, sedangkan warna yang digunakan dalam media ini yaitu coklat klasik dengan aksen kuning keemas-emasan.
2. Kecil *PERDASAWA* berbentuk lingkaran dengan diameter 4 cm terbuat dari akrilik. Pada bagian depan kecil terdapat huruf pasangan aksara jawa dan pada bagian belakang kecil memuat huruf aksara Jawa yang disesuaikan dengan pasangan dan huruf masing-masing.
3. Kartu soal bentuknya persegi panjang dengan ukuran 11 x 6, memuat kalimat aksara Jawa menggunakan pasangan dengan font *Aksara Jawa size 18 pt*, pada tampilan kartu soal dilengkapi dengan gambar kartun wayang yang berbeda-beda.
4. Buku penggunaan digunakan untuk mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini penting dilakukan karena kurangnya media yang dikembangkan oleh guru pada pembelajaran bahasa Jawa, sedangkan penggunaan media juga dibutuhkan pada mata pelajaran bahasa Jawa materi membaca aksara Jawa menggunakan pasangan yang dirasa cukup sulit oleh sebagian siswa. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga dapat lebih mudah mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang diharapkan dan mampu mempermudah siswa membaca Aksara Jawa menggunakan pasangan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi pengembangan adalah :

- a. *PERDASAWA* adalah media permainan dakon aksara Jawa. Kecil terbuat dari akrilik yang memuat aksara Jawa dan pasangan belum banyak dikembangkan dan penggunaannya bisa dilakukan oleh 4 orang serta bentuk dakon melingkar menjadi pembeda bentuk dakon pada umumnya. Sehingga media *PERDASAWA* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar khususnya materi aksara Jawa.
- b. *PERDASAWA* adalah media permainan yang akan diminati oleh siswa SD. Sehingga siswa akan merasa tertarik jika belajar menggunakan media *PERDASAWA*.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya yaitu :
 - a. Media hanya dirancang untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa dengan pokok bahasan membaca kalimat aksara Jawa menggunakan pasangan di kelas V SD
 - b. Media ini hanya berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah siswa mempelajari materi aksara Jawa dalam pembelajaran Bahasa Jawa
 - c. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk memperbanyak media yang dikembangkan. Sehingga penelitian ini hanya sampai pada revisi produk dan pembuatan produk untuk pembelajaran siswa dikelas.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian, berikut definisi istilah yang akan dibahas dalam penelitian.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan produk yang sudah ada atau membuat yang baru.
2. Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi
3. Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat Jawa untuk berkomunikasi.
4. Aksara Jawa atau [*Hanacaraka*](#) adalah salah satu aksara dasar yang digunakan dalam membuat kalimat aksara Jawa.

5. *PERDASAWA* adalah permainan dakon berbentuk lingkaran yang dapat dimainkan oleh empat orang siswa dengan menggunakan kecik yang terbuat dari fiber dan bertulis aksara jawa. Cara memainkannya yaitu (1) guru mempersiapkan peralatan permainan perdasawa, (2) guru menjelaskan tata cara permainan kepada siswa, (3) siswa dibagi menjadi 4 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 orang, (4) siswa secara bergantian memainkan permainan dengan cara menaruh kecik dan menggilirnya dengan cara menaruh kecik dalam lubang searah jarum jam (5) ketika kecik habis maka siswa menjawab membaca kalimat dalam kartu soal, (6) kegiatan dilakukan secara bergantian sampai kecik habis, (7) permainan dikatakan selesai jika kelompok memiliki jumlah kecik paling banyak pada lumbungnya dan mampu membaca aksara jawa.

